

Krzysztof M. Maj

Utopia, czyli tam i z powrotem. O założeniach światotwórczych narracji eu- i dystopijnych

Abstract

Utopia, or There and Back Again. On Worldbuilding Strategies in Utopian and Dystopian Narratives

The paper aims to analyse worldbuilding strategies in a variety of eutopian (predominantly in literature) and dystopian narratives (in literature, movies and video games), in relation to the world-centred analyse that disseminates in contemporary narrative studies. Consequently, the study derives two possible worldbuilding models from a representative number of utopian texts, that is (1) a typical for early modern utopias and modern imaginary voyages “portal-quest” model (world $W_1 \rightarrow$ gate / journey \rightarrow world W_2) and (2) an emblematic for the most postmodern dystopias model juxtaposing the centre and the peripheries, that deconstructs the first one in postcolonial perspective. Therefore, it becomes possible to compare worldbuilding foundations in so different a narrative like precursory 16th century Thomas More’s *Utopia* (1516) and 21st century video game *Bioshock: Infinite* by Irrational Games – which subsequently encourages utopian studies to notice the most contemporary narrative achievements within the genre.

Słowa kluczowe: utopia, dystopia, światotwórstwo, narracje światocentryczne, *voyages imaginaires*, fantasy i SF

Keywords: utopia, dystopia, worldbuilding, world-centered narratives, imaginary journeys, fantasy & SF

Utopia, opowieść o podróży, różni się jednak od nich minimalnym, często niedostrzegalnym znamieniem, sygnałem, który tekst nosi, wskazującym, że zmieniaemy świat, że porzucamy dyskurs mówiący o świecie na rzecz świata dyskursu.

Louis Marin, *O przedstawieniu*¹

Wprowadzenie

Długoletnie postrzeganie utopii i dystopii w kategoriach socjologicznych i politologicznych doprowadziło do paradoksalnej sytuacji, w której nawet literaturoznawcy – o czym wspomina na samym początku niedawno wydanej monografii *Stary wspaniały świat* Andrzej Juszczyk² – coraz rzadziej w swych studiach nad utopiami odwołują się do pierwotnej dla gatunku perspektywy filologicznej. Silna pozycja *Utopii* (1968) i *Spotkań z utopią* (1980) Jerzego Szackiego, jak również łatwość, z jaką pojęcie utopii poddaje się krytyce politycznej, sprawia, że w świadomości czytelniczej najważniejsze teksty utopijne w większym stopniu przynależą do filozofii politycznej, aniżeli literackiej fantastyki. Najbardziej charakterystyczna dla tej tendencji jest historiozoficzna tradycja przedkładania utopianizmu, wywodzącego się jeszcze z *Republiki* Platona, ponad utopizm, mający swe jedyne i pierwotne źródło w *Libellus vere aureus, nec minus salutaris quam festivus, de optime reipublicae status, deque nova insula Utopia* Thomasa More’a – czyli narracji o podróży z rzeczywistego, aktualnego i faktycznego świata do świata nierzeczywistego, możliwego i kontrfaktycznego, zaplanowanego jako „idealna odpowiedź na nieidealną rzeczywistość”³. Zaproponowane przez Krishana Kumara odróżnienie utopii literackich od socjologicznego nurtu utopianizmu, któremu patronować miałby autor terminu, Jeremy Bentham⁴, nie należy jednak do najczytelniejszych propozycji metodologicznych. Oczywiście, można uznać, że wszystkie utopie powstałe przed kanonicznym tekstem More’a utopiami nie są, a reprezentują jedynie myślenie utopijne – jednak wydaje się, że odbyłoby się to ze szkodą dla gatunku, którego założenie światotwórcze nie różni się znacząco od tego osiąganego z wykorzystaniem retorycznej figury topotezji⁵, występującej w często stąd kojarzonych z utopiami dialogach Platona (*Tima-*

¹ L. Marin, *Dyskurs utopijny i opowieść o początkach (Od „Utopii” More’a do „Skandii” Kasjodora-Jordanesa)* [w:] *idem, O przedstawieniu*, przeł. P. Pieniążek, B. Banasiak, Gdańsk 2011, s. 117.

² Cf. A. Juszczyk, *Normy gatunkowe utopii* [w:] *idem, Stary wspaniały świat. O utopiach pozytywnych i negatywnych*, Kraków 2014, s. 17.

³ Fraza ta jest zarazem tytułem książki Ł. Zweiffela, *Utopia. Idealna odpowiedź na nieidealną rzeczywistość*, Kraków 2008.

⁴ Cf. K. Kumar, *Utopianism*, Minneapolis 1991, s. 35 *passim*.

⁵ Termin ten w znaczeniu „opisu miejsca” podaję we własnym przekładzie za: A.D. Cousins, D. Grace, *Introduction* [w:] *More’s More’s Utopia and Utopian Inheritance*, red. A.D. Cousins, D. Grace, London 1995.

jos i Republika). Dlatego też warto byłoby przyjrzeć się temu, co nie wchodziłoby w polemikę ani z literaturoznawczą, ani z socjologiczną wykładnią utopii, a umożliwiałoby dostrzeżenie ich punktów stykowych – a mianowicie sposobowi kreacji świata w narracjach utopijnych.

Voyage imaginaire

Najbardziej pierwotnym elementem założenia światotwórczego utopii jest jej „odłączenie od realnego świata [*disconnection from the real world*]”⁶, bodaj najtrafniej i zarazem najzłośliwiej zobrazowane przez Jonathana Swifta wizją latającej wyspy Laputy, zamieszkaney przez ludzi chodzących z głową w chmurach i sprowadzanych na ziemię jedynie uderzeniem *climenoli*⁷. Jak przypomina Christopher Ferns w książce *Narrating Utopia*, już u Thomasa More’a aktem założycielskim legendarnego władcy Utopii, króla Utopusa, nieprzypadkowo było „zerwanie więzów łączących ją z głównym lądem przez przekopanie piętnastomilowego kanału [*sever the link with the mainland by decreeing the excavation of fifteen-mile-wide channel*]” – czyli, jak ujęła to w języku krytyki feministycznej Angelika Bammer, symboliczne „odcięcie pępownicy [*cutting off the umbilical cord*]”, które zależny od życiodajnego kontynentu półwysep przekształciło w niezależną, lecz już odizolowaną wyspę⁸. Podobnie jak większość niedocenianych przez wielu badaczy ironicznych niuansów *Libellus vere aureus*, także ta rzadko przywoływana sytuacja założycielska Utopii ma niebywałe znaczenie dla zrozumienia istoty narracji utopijnej, u której podstaw tkwi przeświadczenie o niewspółobecności porządku realnego i utopijnego. Egzotopijność nie jest bynajmniej najczęstszą z podnoszonych cech narracji utopijnych – lecz warto zauważyć, iż dzieje się tak głównie dlatego, że zarówno w interesie dominującej wykładni socjologicznej, jak i w pewnym sensie literaturoznawczej, nie jest traktowanie utopii jako jednego z gatunków fantastycznych, lecz właśnie jako półwyspu, daleko wprawdzie oddalonego od kontynentu empirii, lecz połączonego z nim wąską groblą, niekiedy jedynie zalewaną przez morze. Bliskość utopii i rzeczywistości musi być w powszechnym odbiorze czymś oczywistym, skoro w wielu pracach naukowych całkiem na poważnie funkcjonuje wewnętrznie sprzeczne

⁶ Sformułowanie za: F. Standley, „*Even More*”: *Utopian and Dystopian Visions of the Future 1890–1990* [w:] *More's Utopia...*, s. 126.

⁷ Swift obmyślił *climenole* jako osobliwe pęcherze wypełnione kamieniami, przytroczone do długich kijów i wykorzystywane przez Laputan (zwanych tak z tej racji, iż zwykli zaniedbywać przyziemne obowiązki małżeńskie) do wytrącania rozmówców z zamyślenia przez „pobudzenie z zewnątrz działania narządów mowy i słuchu”. Zob. J. Swift, *Podróż do wielu odległych narodów świata*, przeł. M. Słomczyński, Kraków 1979, s. 173.

⁸ Andrzej Juszczak kontynuuje ten wątek, proponując gnostycką interpretację lunarnych aspektów wyspy Utopii i ich symbolicznego związku z pierwiastkiem kobiecym. Zob. A. Juszczak, *Przestrzeń i czas w utopiach* [w:] *Stary wspaniały świat...*, s. 60–62.

pojęcie „utopii zrealizowanej”⁹ – którego intencja jest wprawdzie oczywista, lecz nie dość, by mogła całkowicie zamaskować obecność ideologicznej wartości dodanej. Owa wartość dodana to nic innego, jak korelat dwu wzajemnie wykluczających się cech utopii, która z jednej strony zachęca do ekstrapolowania modelu idealnego świata z rzeczywistego *status quo*, siłą rzeczy gravitując odeń w stronę prospektywnej fantastyki, z drugiej zaś – przedstawia konkretny projekt światopoglądowy, zachęcający subtelną grą aluzji do krytycznego przewartościowania aktualnie dominujących tendencji politycznych. Rozwiązaniem pośrednim mogłoby być zasugerowane przez Louisa Marina potraktowanie utopii jako specyficznego typu narracji „porzucającego dyskurs mówiący o świecie na rzecz świata dyskursu”¹⁰, unaoczniające potrzebę skonceptualizowania jej z perspektywy innej, niż ta lokująca w centrum partykularny interes świata, od którego utopia – poczynwszy od założycielskiego gestu władcy „nie z tego świata i powołującego nowy świat”¹¹ – dryfuje ku antypodom.

Nie jest rzeczą przypadku, że u podstaw trzech klasycznych utopii nowożytnych (*Utopii* T. More’a, *Nowej Atlantydy* F. Bacona i *Miasta Słońca* T. Campanelli), a także oświeceniowych utopii satyrycznych (*Podróże do wielu odległych narodów świata* J. Swifta, *Tamten świat* S.C. de Bergeraca, *Mikołaja Doświadczyńskiego przypadki* I. Krasickiego, *Podróż do krajów podziemnych Mikołaja Klimiusza* L. Holberga) tkwi analogiczny model światotwórczy, jak w przypadku klasycznej i postklasycznej fantastyki. Osią tych wszystkich narracji jest bowiem wędrówka ze świata empirycznego (realnego, aktualnego, rzeczywistego, faktycznego) do kontrempirycznego (irrealnego, możliwego, fantastycznego, kontrfaktycznego), redukowalna do sytuacji transgresji ze znajomej przestrzeni Tu do niezajomej przestrzeni Tam. Znała współczesna badaczka fantastyki, Farah Mendlesohn, uznała ten schemat w swej *The Rhetorics of Fantasy* za jeden z fundamentalnych modeli światotwórczych, oparty na intuicyjnej potrzebie zrównoważenia nierównoważnych porządków empirycznych – niemożliwego i dlatego dokonującego się w aurze niesamowitości, częstokroć z towarzyszeniem nadnaturalnych i nieprawdopodobnych zjawisk. Dlatego też, nazywając to zjawisko, Mendlesohn uciekła się do złożenia *portal-quest* – podkreślając tym samym, że centralnym punktem tego rodzaju narracji fantastycznych musi być podróż przez bramę między niewspółobecnymi czy niewspółmożliwymi światami. Z perspektywy samej konstrukcji świata nie ma bowiem istotnej różnicy między Shakespeare’owską burzą, która zagnała Alonsa z Neapolu na wyspę Prospera, Lewisowską szafą, przez którą rodzeństwo Pavensie przeszło z domostwa profesora Kirke’a do Narni, a samochodem, którym pan Barnstaple trafił do utopijnej

⁹ Właśnie „utopiom zrealizowanym” została w większości poświęcona (nawiązująca skądinąd tytułem do prac Jerzego Szackiego z lat sześćdziesiątych i osiemdziesiątych) antologia tekstów *Spotkania z utopią w XXI w.*, red. P. Żuk, Warszawa 2008.

¹⁰ L. Marin, *O przedstawieniu...*

¹¹ A. Juszczyk, *Stary wspaniały świat...*, s. 33.

krainy *Ludzi jak bogów* Wellsa – we wszystkich tych przypadkach między jakimś znajomym Tu a nieznanym Tam otwierała się brama, zawieszając różnicę porządków i umożliwiając chwilową koniunkcję sfer, stwarzając warunki do odbycia częstokroć jednokierunkowej podróży w nieznane. Nie ma w istocie rzeczy powodu, by nie potraktować tego modelu światotwórczego jako pochodnej osiemnastowiecznej konwencji narracyjnej wypracowanej w gatunku *voyage imaginaire*, silnie inspirowanym *Historią prawdziwą* Lukiana z Samosaty czy późniejszą *Podróżą św. Brendana*. W wydanej jeszcze w 1920 roku, lecz do dziś wznawianej i bezkonkurencyjnej w zakresie przeanalizowanego materiału źródłowego, monografii *The Extraordinary Voyage In French Literature Before 1700*, Geoffrey Atkinson wskazuje, że punktem wspólnym trzech podtypów *voyage imaginaire*, tj. 1) nadzwyczajnej (*extraordinary*), 2) fantastycznej (*fantastic*) lub cudownej (*marvellous*) i 3) pozaziemskiej (*extraterrestrial*) – jest, jak to ujmuję, „geograficzny realizm [*geographical realism*]”, mający odróżniać rzeczony gatunek od czysto fantastycznych opowieści utopijnych¹². Zarówno jednakże realizm, jak i autentyczność Atkinson rozumie w sposób pozbawiony jakichkolwiek pretensji teoretycznoliterackich, intuicyjnie nazywając realistycznymi i autentycznymi te teksty, których autorzy starają się „uwiarygadniać opowiadane historie tak, by mogły być one wzięte za prawdziwe świadectwa [*authenticate their stories in order that they may be mistaken for true accounts*]”¹³. Adaptację rozważań Atkinsona do współczesnych badań nad utopią i wczesnonowożytnym światotwórstwem komplikuje ponadto sformułowana przezeń na wstępie definicja *voyage imaginaire* jako:

[...] fikcjonalnej narracji, utrzymanej w konwencji wiarygodnego świadectwa realnej podróży jednego bądź wielu Europejczyków do istniejącego, choć mało znanego kraju [podkr. K.M.M.] – lub wielu jemu podobnych – wraz z opisem szczęśliwej kondycji tamtejszej społeczności i dodatkową relacją z powrotu podróżnika do Europy¹⁴.

– którą według dzisiejszej wiedzy o fantastyce można odnieść do absolutnie każdej narracji fantastycznej od *Utopii* Thomasa More’a po *Miasto i Miasto* China Miéville’a. Warunek jest jeden: zamiast Europejczyków i Europy z definicji Atkinsona należałoby podstawić dowolnie inną przestrzeń, którą można rozpoznać jako empiryczną wobec przyjmowania przez nią cech charakterystycznych dla ziemskiej geografii, topografii, biologii, kosmologii, ogólnych

¹² G. Atkinson, *The Extraordinary Voyage In French Literature Before 1700*, New York 1920, s. 25.

¹³ *Ibidem*, s. 9.

¹⁴ Przekład własny na podstawie: „A fictitious narrative, purporting to be the veritable account of a real voyage made by one or more Europeans to an existent but little known country – or to several such countries – together with a description of the happy condition of society there found, and a supplementary account of the traveler’s return to Europe”. *Ibidem*, s. 7.

praw fizyki i – w końcu, lecz nie na końcu – paradygmatycznego dyskursu legitymizującego jej prymat nad każdą przestrzenią inną lub obcą. Bardzo trudno, zwłaszcza po pracach White’a, Ankersmitha i Greenblatta, zgodzić się z tak słabo umotywowanym rozróżnieniem narracji podróżniczej, jak autentyczność świata, w którym się ona odbywa – tym bardziej, że za podstawą owego „realizmu geograficznego” *voyages imaginaires* był przez długie lata, jak przypomina Paul Longley Arthur w książce pod wymownym tytułem *Virtual Voyages. Travel Writing and the Antipodes 1605–1837*, wczesnonowożytny konstrukt antypodów jako czysto hipotetycznej przeciwwagi kontynentów północnej hemisfery, zdyskredytowanej jako fikcja wyjaśniająca już w wieku XIX. Niemniej jednak, dzięki temu oświeceniowemu snowi o autentyczności, w utopijnych narracjach pojawiło się istotne *novum*: oto bowiem świat znany i nieznany przestały już funkcjonować w ramach opozycji faktyczności i fikcyjności, zaś racjonalistyczny optymizm zachęcał do wypełnienia wszystkich miejsc pustych na niekompletnej mapie świata, także dla tych funkcjonujących *nowhere* – jak chociażby w osiemnastowiecznej utopii *Erewhon* Samuela Butlera, której tytuł jest anagramem tego słowa. *Voyage imaginaire* zaczęło tym samym w pełni wykorzystywać narracyjny model *portal-quest*, zdradzając podobieństwo do dwudziestowiecznej fantastyki w zakresie wszystkich wymienionych w *Virtual Voyages* wyznaczników podróży ku antypodom, a zatem:

- 1) predylekcji do konfrontacji tego, co znane, z tym, co nieznanne;
- 2) wykorzystywania mitu raju ziemskiego jako ramy modalnej opowieści o idealnych społeczeństwach żyjących w egzotycznych częściach świata;
- 3) niemożności kompletnego zmapowania tego, co nieznanne, wyrażającej się w ciągłym podważaniu wiarygodności mapy na rzecz ponownej eksploracji terytorium;
- 4) oraz podtrzymywania kolonialnej relacji między tym, co znane, i tym, co nieznanne¹⁵.

Jedyną zatem różnicą między utopią a *voyages imaginaires* w kontekście światotwórstwa byłby podniesiony już problem niewspółobecności i niewspółmożliwości dwóch równoległych rzeczywistości, który w zależności od rodzaju założenia światotwórczego albo obowiązuje i narzuca dość redukcjonistyczną definicję utopii jako alternatywnego świata oderwanego od rzeczywistości, albo też ustępuje wobec strategii uwiarygodniających. Łatwo porównywalny z Mendlesohnowską koncepcją *portal-quest* model dwuświata, lokującego empiryczną dziedzinę przyczynową i kontrempiryczny świat utopii w diastazie, której równowagę zachwiać może jedynie chwilowa koniunkcja sfer – dominuje zdecydowanie w literaturze najbardziej perswazyjnej, takiej zatem, która z podróży z rzeczywistego Tu do utopijnego Tam czyni alegorię fuzji horyzontów i zachęca do wdrażania idealnych projektów z fantastycznej wyspy na kontynencie empirii. Trzeba jednak odróżnić dydaktycz-

¹⁵ Za: P.L. Arthur, *Introduction* [w:] *idem, Virtual Voyages: Travel Writing and the Antipodes 1605–1837*, s. XX oraz *Real and Imaginary Voyages* [w:] *Virtual Voyages...*, s. 6.

ną wymowę *Mikromegasa* Voltaire’a czy *Podróży do krainy Houyhnhnmów* Swifta od zgoła odmiennych konsekwencji założeń światotwórczych *Alicji w Krainie Czarów* Carolla czy *Władcy pierścieni* Tolkiena – jakkolwiek bowiem u Voltaire’a i Swifta narrator wyraźnie skłania się ku porównywaniu planu empirycznego i kontempirycznego, z nastawieniem na inspirowanie zmian w pierwszym z nich, to jednak ani Carroll, ani Tolkien, ani żaden inny fantasta nie dąży do zaprowadzenia porządku fantastycznego w świecie poza-fantastycznym (wówczas bowiem założenie światotwórcze wykonałoby pełen obrót kosmogoniczny, wywołując na odmianę konieczność kreowania takich światów, które wydawałyby się nieznajome i obce z perspektywy fantastycznej¹⁶). W tekstach utopijnych model ten utrwalił się nie z potrzeby eskapizmu czy podkreślenia alternatywności fantastycznego świata, lecz z podzielanego przez przeważającą większość utopistów przekonania o konieczności mniej lub bardziej metaforycznego uświadomienia dystansu dzielącego aktualną dziedzinę przyczynową od jej utopijnej ekstrapolacji (tab. 1).

Tabela 1. Model *portal-quest* w wybranych eutopiach literackich od 1516–1984 roku

Autor i tytuł eutopii	Domena przyczynowa	Brama	Świat fantastyczny
Th. More, <i>Libellus vere aureus</i> (1615)	Anglia	morze	wyspa Utopia
T. Campanella, <i>Miasto Słońca</i> (1623)	Genua		Miasto Słońca
F. Bacon, <i>Nowa Atlantyda</i> (1627)	Europa		Bensalem
J.W. Andreae, <i>Reipublicae Christianopolitanae Descriptio</i> (1614)	Europa	statek „Fantazja”	Christianopolis
C.S. de Bergerac, <i>Tamten świat</i> (1657)	Ziemia	fajerwerk	Państwa Słońca i Księżyc
L. Holberg, <i>Podróż do krajów podziemnych Nielsa Klim</i> (1741)	Bergen	rozpadlina skalna	Potu (anagram Utopii ¹⁷)

¹⁶ Fantastycznym katalogiem podobnych eksperymentów ze światotwórstwem i najlepszym dowodem na rekurencyjność zabiegu fantastyki, jest *Plasklandia* Edwina Abbotta (1884), której szczegółową analizę będzie można znaleźć w przygotowanej obecnie do druku książce mojego autorstwa pod tytułem *Allotopia. Topografia światów fikcjonalnych*.

¹⁷ W jedynym przekładzie polskim Wincenta Stoińskiego z 1819 roku myląc jako „Potuania”. Cf. M. Sibińska, *Podróż do krajów podziemnych Mikołaja Klimiusza. O rozumie i równouprawnieniu w osiemnastowiecznym dyskursie literackim Skandynawii*, „Studia Humanistyczne AGH” 2011, t. 10, nr 1, s. 132.

L.S. Mercier, <i>L'An 2440, rêve s'il en fut jamais</i> (1770)	Paryż XVIII wieku	sen	Paryż XXV wieku
I. Krasicki, <i>Mikołaja Doświadczynskiego przypadki</i> (1776)	Europa	morze	wyspa Nipu
O. Goldsmith, <i>Asem: An Eastern Tale</i> (1777)	góry Taurusu	lustro wody	podwodny świat
E. Bellamy, <i>Looking Backwards</i> (1888)	Boston 1887 roku	sen	Boston 2000 roku
H.G. Wells, <i>Ludzie jak bogowie</i> (1923)	Londyn	cadillac	Utopia
S. Lem, <i>Eden</i> (1959)	Ziemia	kosmos	planeta Eden

Efekt rzeczywistości

Analiza założeń światotwórczych utopii literackich ma tę zaletę, iż pozwala – abstrahując od drugorzędnych w przypadku narracji światocentrycznych (*world-centered*)¹⁸ aspektów fabularnych czy psychologicznych – wydobyc najważniejszą cechę różnicującą eutopie (utopie pozytywne) od dystopii (utopii negatywnych), a mianowicie konflikt idealistycznej opowieści o podróży do raju ziemskiego lub pozaziemskiego z hiperrealistyczną wizją świata, w którym fuzja horyzontu utopii i rzeczywistości dokonała się z uprzywilejowanej, paradygmatycznej perspektywy. W rezultacie, w dobrze zaprojektowanej dystopii racjonalistyczny podział na domyślną, neutralną doczesność i wymyślony, idealny świat ustępuje o wiele prostszemu i przez to budzącemu większą grozę założeniu – temu mianowicie, iż dystopia przedstawia nie tyle czarną wizję przyszłości, ile wizję takiego świata, w którym utopia została urzeczywistniona. Dopóki bowiem utopia pozostaje eutopia, tj. światem alternatywnym, odizolowanym od rzeczywistości i ukazującym się nielicznym podróżnym w nieprawdopodobnych okolicznościach *ad usum delphini* – dopóty jest wyobrażeniem „transcendentnym wobec bytu”¹⁹, którego istota wyraża się w permanentnym stanie „jeszcze-nie-bycia [*Noch-Nicht-Sein*]”²⁰. Dzięki temu eutopia w istotny sposób redukuje możliwość uwspólniania tego, co powinno pozostawać niewspółobecne. Tak jak bowiem w krytyce postkolonialnej zdyskredytowane zostały próby narzucania etnosom wschodnim i południowym paradygmatu zachodnioeuropejskiego, tak też w przypadku światów fanta-

¹⁸ M.-L. Ryan, *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, „Poetics Today” 2013, t. 34, nr 3, s. 382–383.

¹⁹ Za: K. Mannheim, *Ideologia i utopia*, przeł. J. Miziński, Warszawa 2008, s. 229.

²⁰ T. Drewniak, *Epistemologia fikcji. Studium historyczno-systematyczne*, Nysa 2009, s. 98.

stycznych nieporozumieniem jest traktowanie ich – jak w przytaczanej definicji *voyage imaginaire* Atkinsona – jako wyłącznego celu podróży rozumnych Europejczyków, którzy przedsiębioranymi wyprawami paradoksalnie legitymizują istnienie utopii, osłabiając ich etymologiczne znaczenie jako nie-miejsca (*οὐτοπία*). Perspektywa ta pozwala wydobyć ten aspekt narracji dystopijnych, który wykracza poza prostą relację antytezy, tkwiącą u podstaw wewnętrznie sprzecznego i coraz rzadziej stosowanego pojęcia antyutopii²¹ – a mianowicie inspirowaną zarówno krytyką logocentryczną²², jak i krytyką postkolonialną dekonstrukcję założenia światotwórczego eutopii. Otóż w dystopiiach między światem fantastycznym a rzeczywistym nigdy nie otwiera się żadna brama, wskutek czego dystopijny świat w równej mierze trudno opuścić, jak i doń trafić. W zamian, w narracji dystopijnej – zwłaszcza w XX wieku – kreowany jest świat, który Umberto Eco mógłby określić wręcz „bardziej realnym, niż świat rzeczywisty”, bowiem dążącym „do przekonania czytelnika, że świat fantastyczny jest jedynym prawdziwym”²³. Fundamentalną cechą takiego świata staje się to samo, co przesądza o nierozpoznawaniu rzeczywistości realistycznej jako fantastycznej – a zatem zanik toposu nieprawdopodobnej podróży, pozwalającego na koniunkcję sfery realnej i fantastycznej przez akt transgresji protagonisty z jednego świata do drugiego. W zamian dystopia wykorzystuje obecny w dyskursie postkolonialnym model centrum i peryferii, rezygnując z modelu egzotopijnego wczesnonowożytniej eutopii i nowożytnych *voyages imaginaire* na rzecz modelu heterotopijnego ponowożytniej dystopii.

Najciekawiej zmianę w utopijnych założeniach światotwórczych widać w *Podróżach do wielu odległych narodów świata* Jonathana Swifta, zaliczanych tradycyjnie do gatunku *voyage imaginaire*, lecz fragmentarycznie zdradzających inklinacje dystopijne. W słynnym opisie latającej wyspy Laputy pojawia się wzmianka o położonej w jej cieniu Balnibarbi, wobec której mieszkańców król Laputy dysponuje całym arsenałem autokratycznych środków:

Pierwszym i bardziej umiarkowanym jest zatrzymanie wyspy nad miastem zbuntowanym i jego okolicą, przez co kraj pozbawiony zostaje słońca i rosy, co mieszkańców o głód i chorobę przyprawia. Jeżeli zbrodnia mieszkańców na surowszą zasługuje karę, król każe ze swej wyspy rzucać na nich kamienie wielkie, przed którymi muszą kryć się w lochach i piwnicach, a domy ich zostają potłuczone i zburzone. Jeżeli trwają w swojej zaciętości i rokoszu, naówczas król używa

²¹ Z używania terminu antyutopii wycofał się autor słynnego rozróżnienia utopii na eutopie (pozytywne), dystopie (negatywne) i antyutopie (krytyczno-satyryczne), Lyman Tower Sargent. Vide *idem*, *Utopia – The Problem of Definition*, „Extrapolation” 1975, nr 16, s. 137. Cf. *The Three Faces of Utopianism Revisited*, „Utopian Studies” 1994, nr 5, s. 8.

²² Wątek ten omawiałem w tekście: K.M. Maj, *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficzno-literackiej*, „Ruch Literacki” 2014, nr 2.

²³ Cf. U. Eco, *Światy science fiction* [w:] *idem*, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012, s. 235.

ostatniego środka: każe spuścić na nich z góry wyspę i tym sposobem całe miasto i wszyscy mieszkańcy zgruchotani zostają²⁴.

Osobliwa to utopia, która wprawdzie jest oderwana od rzeczywistości, ale równocześnie może ją w każdej chwili zgruchotać, biorąc odwet za jej uporczywą przyziemność. Laputanie nie prowadzą już wojny sprawiedliwej, jak mieszkańcy More'owej Utopii, lecz szerzą terror, wykorzystując przewagę strategiczną, która mogłaby im posłużyć do innych celów, niż akurat szerzenie zagłady wśród Ziemian w imię kaprysu autokratycznego władcy. O trwałości tego układu świadczy fakt, iż przywołany on został w 2013 roku w grze wideo *Bioshock: Infinite* w *credo* sztucznej religii, stworzonej przez pierwszego władcę latającego miasta-państwa Columbia, Zahary'ego Hale'a Comstocka, który dokonał pierwszej w alternatywnej historii Stanów Zjednoczonych secesji przez wzniesienie w przestworza. Pomijając niezwykle skomplikowaną fabułę gry, której protagonista okazuje się inkarnacją głównego antagonisty (pomysł prześwienny i w konwencji dystopijnej nigdy dotąd niewykorzystany), w kontekście niniejszych rozważań najistotniejszy staje się model relacji politycznych, które Columbia wypracowuje z resztą świata, a które do złudzenia przypominają praktyki Lagadyjczyków. W jednym z możliwych do znalezienia w grze „voxofonów” kreujący się na proroka i altruistycznego obrońcę Columbii Comstock peroruje:

Jedną rzeczą jest wyobrażać sobie swoją przyszłość, inną rzeczą zaś – widzieć ją. Albowiem mnie dane było zobaczyć zarzewie ognia, które zgotuję dla Sodomy na Dole [*Sodom Below*] na spotkanie z jej Panem. [...] Pan wzywa mnie do domu. Lecz Fałszywy Pasterz przybywa, ażeby moje owce zwodzić na manowce²⁵.

Przykład Columbii pokazuje, że model podróży ze znanego świata do ziemskiego raju utopii trwale – bo niezmiennie od czasów Jonathana Swifta – ustąpił peryferyjnemu postrzeganiu rzeczywistości z perspektywy fantastycznej. Symbolizujące władzę centrum – w eutopiach jeszcze skryte przed oczyma poddanych na podobieństwo słońca, w które nie trzeba spoglądać, by wiedzieć, że promieniuje na cały świat – w dystopiach demaskuje się jako etnocentryczne, egocentryczne i logocentryczne, karykaturując postać ukrytego opiekuna utopii (bliską toposowi *deus absconditus*) figurą fikcyjnego, skonstruowanego przez reżim despoty, poczynając od Jedynego z *My* Jewgienija Zamiatina czy Wielkiego Brata z *Roku 1984* George'a Orwella, a kończąc na Ojcu z filmu

²⁴ J. Swift, *Podróż do Laputy. Do Balnibarbów. Do Luggnaggu. Do Glubbdubdribu. I do Japonii* [w:] *idem, Podróże do wielu odległych narodów świata*, przeł. M. Słomczyński, Kraków 1979, s. 180.

²⁵ Tłumaczenie własne według: „It is one thing to imagine one's future. And another to see it. For I have seen the seeds of fire that will prepare the Sodom below for the coming of the Lord. [...] The Lord is calling me home. [...] But the False Shepherd is coming to lead my Lamb astray”. Transkrypcja z voxofonu 015: *A Reward Deferred* możliwego do odnalezienia w lokacji „Monument Island”. Irrational Games & Ken Levine, *Bioshock: Infinite*, 2K Games 2013.

Equilibrium Kurta Wimmera. Skupiona w centrum władza ma jednak tę charakterystyczną właściwość, że – jak zauważył przenikliwie Janusz A. Zajdel w *Limes inferior* – im dalej od podobnego jądra atomowemu ośrodka kontroli, tym luźniejsze stają się więzy między nim a cząstkami elementarnymi społeczeństwa. Stąd też to właśnie na peryferie najczęściej zbiegają protagoniści światów dystopijnych, albo chcąc zachować od zagłady ocalałe relikty człowieczeństwa (w słynnych *451 stopniach Fahrenheita* Raya Bradbury’ego ludzie uczą się na pamięć palonych przez władzę książek), albo wszcząć rewolucję (w grze *Bioshock: Infinite* ruch oporu przyjmuje wymowną nazwę Vox Populi, sprzeciwiając się w ten sposób wobec Comstockowego Vox Dei), albo wreszcie spróbować ucieczki z opresywnego państwa (w filmach *Obi-Oba. Koniec cywilizacji* Piotra Szulkina czy *Snowpiercer* Joon-ho Bong, obydwu sugerujących zakończeniami nadzieję uwolnienia się od opresywnego systemu). Dystopia dzięki temu staje się znacznie bardziej bliższa rzeczywistości, aniżeli euforia – skoro bowiem przedstawia ona świat odznaczający się tymi samymi przewartościowaniami symbolicznymi, co rzeczywisty, to nie ma powodu wykorzystywać sztucznej konwencji podróży do wymagowanego świata, osłabiającej wymowę narracji, której głównym celem jest krytyka każdej ideologii, której podstawą jest realizowanie oderwanych od rzeczywistości utopii. Patronujący dystopii od czasów *Podróży do wielu odległych narodów świata* duch krytyczny – którego najzłośliwszym i najwymowniejszym zarazem przejawem jest autentyczny dramat dr. Lemuela Gullivera, który uważa się za konia i gardzi zbyt przypominającymi Yahoosów ludźmi po powrocie z krainy Houhnhnmów²⁶ – współcześnie trwa w całej mnogości narracji, które niezależnie od wykorzystanego medium (literatury, filmu, gry) łączy już nie sztampowa, kolonialna fabuła, lecz filozoficznie doniosła symbolika, nadająca tym istotniejsze znaczenie kreacji takiego fikcyjnego świata, który faktycznie może być postrzegany jako prawdziwszy od rzeczywistego (tab. 2).

²⁶ „Żona i rodzina powitali mnie z wielkim zdumieniem i radością, gdyż byli przekonani, że nie żyję. Muszę jednak szczerze wyznać, że widok ich nappełnił mnie jedynie nienawiścią, obrzydzeniem i wzgardą, tym większą, im więcej myślałem o mych bliskich związkach z nimi. [...] Gdy tylko wszedłem do mego domu, żona pochwyciła mnie w ramiona i ucałowała, na co, odwyknąwszy przez tyle lat od dotyku tego ohydneho zwierzęcia [człowieka – K.M.M.], padłem zemdlony i leżałem w tym stanie niemal godzinę. [...] Podczas pierwszego roku [po powrocie do Anglii – K.M.M.] nie mogłem znieść obecności mej żony lub dzieci, a nawet ich woń była dla mnie nie do zniesienia.[...] Pierwszym moim wydatkiem było kupienie dwóch ogierów [...]. Konie moje rozumieją mnie nieźle, rozmawiam z nimi co dnia co najmniej przez cztery godziny”. J. Swift, *Podróż do krainy Houyhnhnmów* [w:] *idem, Podróże do wielu odległych...*, s. 310.

Tabela 2. Model *portal-quest* w wybranych dystopiach literackich od 1516–1984 roku

Autor i tytuł dystopii	Centrum	Peryferie
J. Swift, <i>Podróż do krainy Houyhnhnmów</i> (1726)	Laputa	Balnibarbia
E. Zamiatin, <i>My</i> (1920)	Państwo Jedyne	świat za Zielonym Murem
A. Huxley, <i>Nowy wspaniały świat</i> (1932)	Londyn	Rezerwat
G. Orwell, <i>Rok 1984</i> (1948)	Partia Wewnętrzna	prole
R. Bradbury, <i>451 Fahrenheita</i> (1963)	świat „strażaków”	świat bibliofili
J. Crowley, <i>Późne lato</i> (1979)	Latające Miasto	postapokaliptyczna Ameryka
J.A. Zajdel, <i>Cylinder van Troffa</i> (1980)	Luna 1	postapokaliptyczna Ziemia
J.A. Zajdel, <i>Limes inferior</i> (1982)	Argoland	przedmieścia
J. Ford, <i>Fizjonomika</i> (1998)	Dobrze Skonstruowane Miasto	Rubieże
<i>Matrix</i> , reż. A.L. Wachowsky (1999)	Miasto Maszyn	Syjon i (częściowo) Matrix
<i>Tron: Legacy</i> , reż. J. Kosinski (2010)	Miasto	świat Sieci (<i>The Grid</i>)
<i>Bioshock: Infinite</i> , Irrational Games (2013)	Miasto Columbia	Sodoma Na Dole (<i>Sodom Below</i>)

Konkluzje

Obydwa przedstawione modele światotwórcze narracji utopijnych (a zatem zarówno eutopijnych, jak i dystopijnych) ukazują, jak na postrzeganie światów w utopiiach i dystopiiach może wpłynąć krytyka postkolonialna, bardzo rzadko wykorzystywana do analizy pisarstwa fantastycznego. Równocześnie to właśnie analiza sposobów kreowania światów fantastycznych otwiera badania nad utopiami na studiowanie nie tylko utopii literackich, lecz wszelkich narracji eutopijnych i dystopijnych, których podstawą jest przemyślane filozoficznie światotwórstwo, a nie tylko atrakcyjna, sensacyjna czy romansowa fabuła (jak w nazbyt swobodnie podchodzących do kreacji spójnego świata tekstach pokroju *Igrzysk śmierci* Suzanne Collins czy cyklu *Divergent* Veroniki Roth). W końcu zaś, metodologia światocentryczna (według cytowanego określenia Marie-Laure Ryan) pozwala na unaocznienie odmienności tekstów utopijnych i dystopijnych pod względem kształtującej się w historii obydwu

gatunków predylekcji do prezentowania rzeczywistości kontempirycznej (kontrfaktycznej, możliwej i fantastycznej), aniżeli reprezentowania rzeczywistości empirycznej (faktycznej, aktualnej i realnej).

Bibliografia

- Arthur P.L., *Virtual Voyages: Travel Writing and the Antipodes 1605–1837*, London 2010.
- Atkinson G., *The Extraordinary Voyage In French Literature Before 1700*, New York 1920.
- Drewniak T., *Epistemologia fikcji. Studium historyczno-systematyczne*, Nysa 2009.
- Eco U., *Światy science fiction* [w:] idem, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012.
- Irrational Games & Ken Levine, *Bioshock: Infinite*, 2K Games 2013.
- Juszczyk A., *Stary wspañały świat. O utopiach pozytywnych i negatywnych*, Kraków 2014.
- Kumar K., *Utopianism*, Minneapolis: Minnesota UP 1991.
- Maj K.M., *Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficz-noliterackiej*, „Ruch Literacki” 2014, nr 2.
- Mannheim K., *Ideologia i utopia*, przeł. J. Miziński, Warszawa 2008.
- Marin L., *O przedstawieniu*, przeł. P. Pieniążek, B. Banasiak, Gdańsk 2011.
- More's More's Utopia and Utopian Inheritance*, red. A.D. Cousins, D. Grace, London 1995.
- Ryan M.-L., *Transmedial Storytelling and Transfictionality*, „Poetics Today” 2013, t. 34, nr 3.
- Sargent L.T., *The Three Faces of Utopianism Revisited*, „Utopian Studies” 1994, nr 5, s. 8.
- Sargent L.T., *Utopia – The Problem of Definition*, „Extrapolation” 1975, nr 16.
- Sibińska M., *Podróż do krajów podziemnych Mikołaja Klimiusza. O rozumie i równouprawnieniu w osiemnastowiecznym dyskursie literackim Skandynawii*, „Studia Humanistyczne AGH” 2011, t. 10, nr 1.
- Swift J., *Podróże do wielu odległych narodów świata*, przeł. M. Słomczyński, Kraków 1979.
- Zweiffel L., *Utopia. Idealna odpowiedź na nieidealną rzeczywistość*, Kraków 2008.